
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO
SUPLEMENTO ESPECIAL DE GAME BOY ADVANCE
Nintendo
HOBBY PRESS
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para Game Boy Advance
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
ASÍ ES EL NUEVO MODELO DE GB ADVANCE
ALUCINA CON «ADVANCE WARS» Y «SUPER MARIO WORLD»
LO MEJOR PARA TU GAME BOY ADVANCE
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT

SUMARIO NÚMERO ESPECIAL

EDITORIAL

Este número especial de Nintendo Acción tiene "dos caras". Por una, ésta que abrís, os esperan las reviews de dos títulos de Game Boy Advance editados por Nintendo España, más una guía de compras con una selección de los mejores títulos para vuestra Advance. Por la otra, si le dais la vuelta a la revista (la ponéis al revés, vamos), tenéis la review de «Golden Sun», también de Nintendo España, junto a la primera entrega de una guía de avance para este juego. Esperamos que os guste, y no olvidéis que tenéis una cita con Nintendo Acción, la revista oficial de videojuegos para las consolas Nintendo, los días 15 de cada mes en vuestro quiosco.

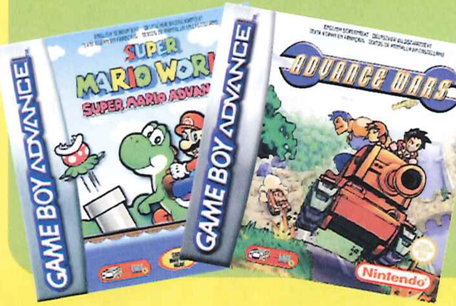
GUÍA DE COMPRAS

Para que elijáis con criterio, Nintendo Acción selecciona los mejores títulos disponibles para vuestra Game Boy Advance. Seguro que no os equivocáis.



NOVEDADES

GAME BOY ADVANCE



GOLDEN SUN



NOTICIAS

Rápido, breve y siempre a la última. Os contamos lo que se cuece en el panorama Game Boy Advance. Los mejores títulos que se preparan para la consola.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Ismael Rodríguez, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Pedro Ample, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Javier Abad, Fernando Bravo



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Jefa de Distribución: Virginia Cabezón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 1ª planta. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 2ª planta. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27
7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN S.A.
C/Fco. Gervás, 12 28108 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



NINTENDO ACCIÓN
Revista mensual de consolas Nintendo
NÚMERO ESPECIAL

RARE PREPARA «SABREWULF» PARA GAME BOY ADVANCE

Nintendo España lanzará esta emblemática aventura a lo largo del mes de julio



En las grutas nos las veremos con enemigos así de brutotes.

Antes de que Rare fuera Rare, todos llamábamos a esta compañía **Ultimate,** y nos maravillábamos por los juegos que diseñaba («Alien 8», «Underwurdle», «Knight Lore»...) para los pequeños ordenadores de 8 bits. Algunos años después, uno de esos juegos de leyenda, «Sabrewulf», está a punto de ver la luz en versión para Game Boy Advance.

«Sabrewulf» **combinará elementos de aventura y RPG,** con desafiantes **niveles de plataformas.** En el papel de Sabreman nuestro objetivo será hacer regresar a Sabrewulf, un auténtico "bicho", a la tumba que nos protegía de su maldad. Para ello tendremos que recuperar una serie de ítems a lo largo de un mapeado gigantesco.

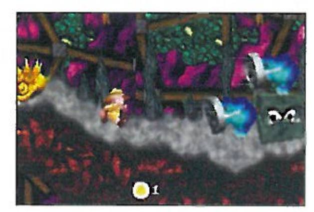
El juego se desarrollará en **perspectiva 3D que nos dejará ver deliciosos gráficos,** coloreados exquisitamente. Cuando penetremos en las guaridas de Sabrewulf, el estilo cambiará a un plataformas 2D de scroll lateral en el que tendremos que aprovechar tanto los ítems que hemos obtenido fuera, como las pequeñas criaturas que se sumarán a nuestro bando. Estos seres tendrán diferentes técnicas y habilidades: pueden ayudarnos a saltar, poner trampas a los enemigos... Utilizándolos en el momento justo, conseguiremos recuperar la porción de amuleto que necesitamos y huir del nivel a toda prisa. Así que ya sabéis, pronto la magia de Rare volverá a Game Boy Advance.



El juego combinará aventura de la buena, elementos RPG y plataformas



Los gráficos serán de lo mejor que hemos visto en Game Boy Advance.



En las cuevas de Sabrewulf, el estilo cambiará a plataformas 2D.

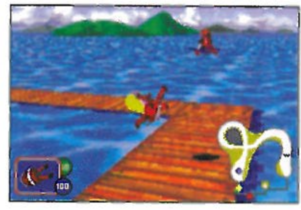
«DIDDY KONG PILOT», OTRO SUPERJUEGO PARA ADVANCE

Lo nuevo de rare para GBA incorpora "tilt technology"

«Diddy Kong Racing» marcó un estilo de hacer juegos. Ahora Rare ha recogido la misma base de **divertidas carreras, a los protagonistas** (Kremlings y Kongs) y a sus locos cacharros, y los ha llevado a los cielos para que se marquen unos loopings y nos demuestren qué son capaces de hacer en la Advance.

Así, ha salido un juego que mezclará la personalidad de los tipos creados por Rare con el estilo de carreras que triunfa entre los usuarios Nintendo, con objetos, armas y mucho humor. Técnicamente también estará por las nubes, pues a los escenarios 3D apoyados en la rotación de cámaras, se unirá la posibilidad de controlar los aviones por medio de la **tecnología Tilt, es decir, moviendo la consola.** En junio lo veréis...



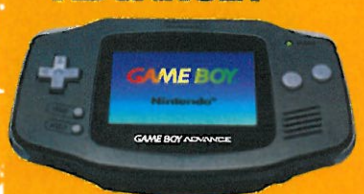


Moviendo la consola, nuestro avión girará en cualquier dirección.



«DKP» ha sido diseñado para cuatro jugadores. ¡Menuda pasada!

¿HAS VISTO LA NUEVA ADVANCE?



Nintendo ha lanzado un nuevo modelo de Game Boy Advance en **color negro.** A ver, ya tenemos morada, transparente, rosa y blanca. El negro le aportará elegancia y finura a la colección, sin duda. Si te animas, ya sabes que ha bajado de precio hace nada, y que es la única consola donde puedes jugar con títulos como «Super Mario World», «Wario Land 4» o «Golden Sun».

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**



- **96 MUNDOS**
- **1-4 JUGADORES EN «MARIO BROS.» (CABLE LINK)**



- A la venta: **YA DISPONIBLE**

En GBA... ¡se va a montar igual!

SUPER MARIO WORLD

La que se montó en Super Nintendo cuando salió por allí Mario, dando saltos. El hombre ya era famosillo pero, con aquel/este juego, hasta mi prima la pequeña conoció al del bigote. Tal fue el impacto que provocó en ella, que ahora, ya mayorcita, viste gorra roja y se ha dejado un horrendo y frondoso mostacho que... ho... ¡hola, primita! ¡qué maja estPAF!

¡Cuidado, que ha vuelto!

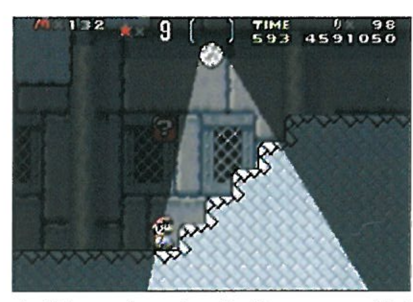
¡Temblad, oh, juegos de plataformas! ¡El rey ha retornado, y os va a poner en vuestro sitio, miserab... ¡ejem! Hola. Mario hace su segunda visita retrospectiva a GBA con «Super Mario World». Como muchos sabréis ya, el juego desarrolla hasta el límite el simple **concepto de "saltar a tiempo"**. Te encuentras en mitad de un escenario de scroll lateral, con una "miaja" de señor a tus órdenes. A la que avanzas un poco, aparece un bichito que si te toca te mata, así que, ¿qué hacer? Exacto, saltar encima del malintencionado. Con los ítems (seta roja, flor de fuego o pluma) que salen al golpear (con la testa) ciertos bloques, **te harás el doble de grande, podrás disparar, e incluso volar.** Estas virtudes te darán ventaja frente a tus enemigos y recorrerás los primeros niveles con cierta gallardía. Pero, hijo, **la curva de dificultad** siempre va hacia arriba y en las siguientes fases... Ahí será cuando vayas aprendiendo, por las bravas, que para saltar algo enorme hay que pulsar el botón de correr; que muchos niveles tienen más de una salida y por eso había llaves; que montar un Yoshi traga-enemigos es un verdadero privilegio...

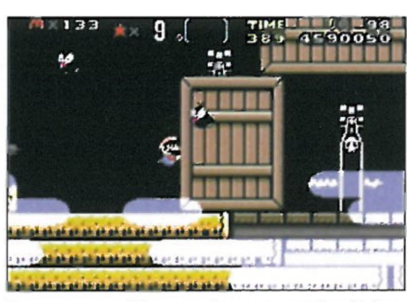
La profundidad de «Super Mario World» es abismal. Puedes decir "¡me lo he acabau!", y no haber visto ni la mitad del cartucho, bruto. Y además, en GBA puedes **escoger entre Mario o Luigi** para recorrer cada nivel (Luigi salta más alto,

EN CASTELLANO

Lujo total para Mario. Para placer de los primerizos, al golpear un bloque de información (muy útiles para los que "pasan de instrucciones", por cierto) nos encontraremos leyendo un castellano perfecto. Así no habrá líos con que el botón B sirve para gritar ni...




¿Luz? Bueno, sí, cumple su función, pero en realidad es una transparencia. Eso sí, muy vistosa en pantalla.


Eres muy pequeñito, y en el agua no puedes eliminar malos. Está difícil salir ileso de esta situación.

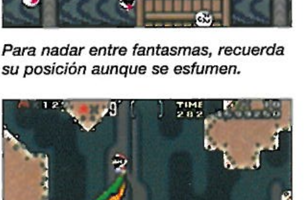

A falta de capa, bueno es subirse a un bloque con alitas y dominar los aires. A veces es necesario.


¿Habéis oído hablar de plataformas móviles? Sí ¿Y de bloques móviles? Pues los hay. Sobre ellos tendremos que esquivar bolas giratorias con pinchos y bichos.


Para nadar entre fantasmas, recuerda su posición aunque se esfumen.



EL MUNDO DE MARIO
Cada fase está conectada a la siguiente por un camino. Lo suyo es descubrir todos los caminos hasta llegar al Castillo de Bowser.





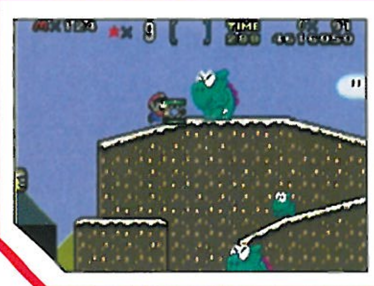


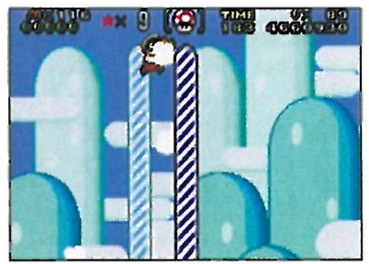

Ese interruptor "P" convertirá las monedas en bloques. ¡A seguir, pues!

ES MAESTRÍA Todo en «Super Mario World» está pensado para divertir. Desde el primer minuto hasta el año en que dejes de jugar, disfrutarás como nunca con tu Advance.



¡A VER, QUE LAS MANOS ESTÁN PARA ALGO!

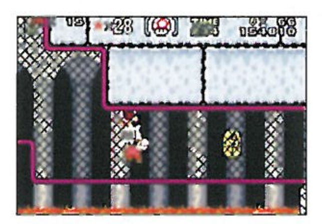




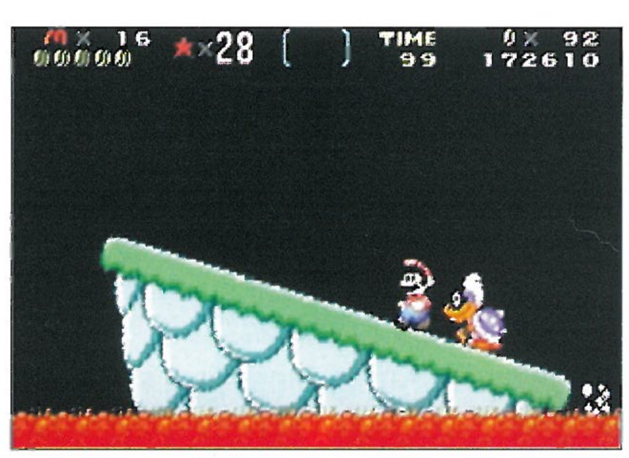
Mario y Luigi pueden coger cositas. Es una habilidad que nos hará falta cuando tengamos que reubicar un muelle, o llegar a lugares altos; e incluso los caparazones, una vez parados, se lanzan contra los malo. Ve con algo a la salida, y premio.


Los objetos también se pueden lanzar hacia arriba, para golpear bloques.





En las alambradas se puede trepar por fuera o por dentro y con cuidado.



Los jefes finales son la última prueba de cada castillo. Éste, el primero, nos desafiará sobre una plataforma que se inclina con el peso de ambos.



¿Una plataforma de interrogaciones? ¿Llegaré por abajo? Ese es el espíritu.

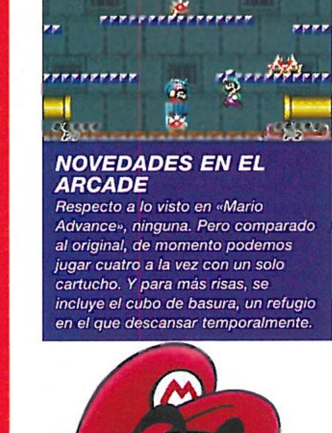




La mayoría de los niveles cuentan con un punto intermedio para salvar.



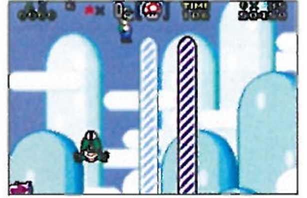
¡Hombre, Antonio! ¿Ya te han vuelto a enterrar? Es que no tienes cabeza.



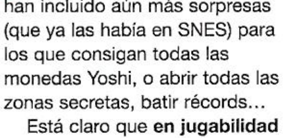
NOVEDADES EN EL ARCADE

Respecto a lo visto en «Mario Advance», ninguna. Pero comparado al original, de momento podemos jugar cuatro a la vez con un solo cartucho. Y para más risas, se incluye el cubo de basura, un refugio en el que descansar temporalmente.



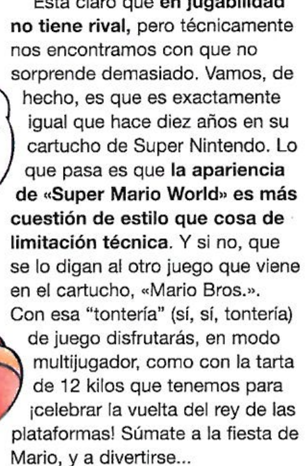


Luigi es el indicado para conseguir golpear la barra final en lo más alto..



▶ Mario corre más rápido), y se han incluido aún más sorpresas (que ya las había en SNES) para los que consigan todas las monedas Yoshi, o abrir todas las zonas secretas, batir récords...

Está claro que **en jugabilidad no tiene rival,** pero técnicamente nos encontramos con que no sorprende demasiado. Vamos, de hecho, es que es exactamente igual que hace diez años en su cartucho de Super Nintendo. Lo que pasa es que **la apariencia de «Super Mario World» es más cuestión de estilo que cosa de limitación técnica**. Y si no, que se lo digan al otro juego que viene en el cartucho, «Mario Bros.». Con esa "tontería" (sí, sí, tontería) de juego disfrutarás, en modo multijugador, como con la tarta de 12 kilos que tenemos para ¡celebrar la vuelta del rey de las plataformas! Súmate a la fiesta de Mario, y a divertirse...





YOSHIS DE COLORES



El normalito es el verde, pero en cuanto completemos el primer castillo, salvaremos al rojo. De nada.



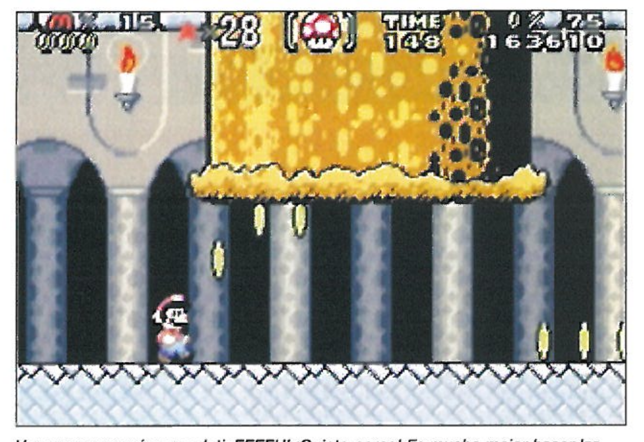
Cada caparazón o enemigo que entre en su boca saldrá en forma de llamarada triple. Útil y espectacular.



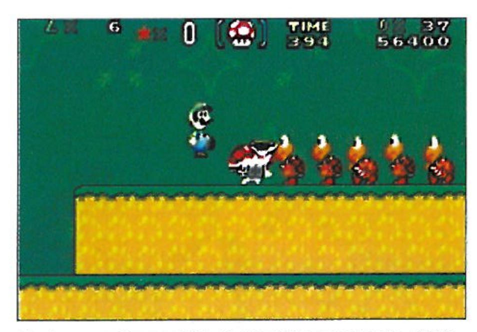
El amarillo es un pesado. O esa sensación da. Con algo en la boca, pega enormes pisotones.



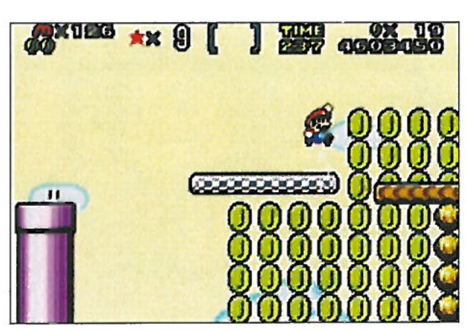
Yoshi en azul significa libertad. Si tiene algo en la boca, le salen alitas y podemos volar... hasta que trague.



VengavamospayáquemedatieEEEEH! ¡Quieto parao! Es mucho mejor hacer las cosas bien y coger las monedas cuando el pedazo de tronco esté ascendiendo, hombre. Que luego no queremos quejas.



Machaca una buena ristra de enemigos con un solo objeto (el caparazón es lo indicado), y ganarás una vidilla.

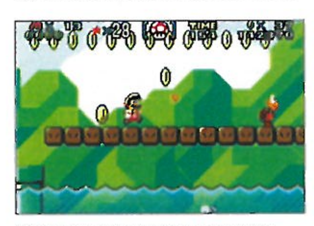


¡Ah, las tuberías! Si no andase uno intentando meterse por todas, no habríamos descubierto este premio monetario.

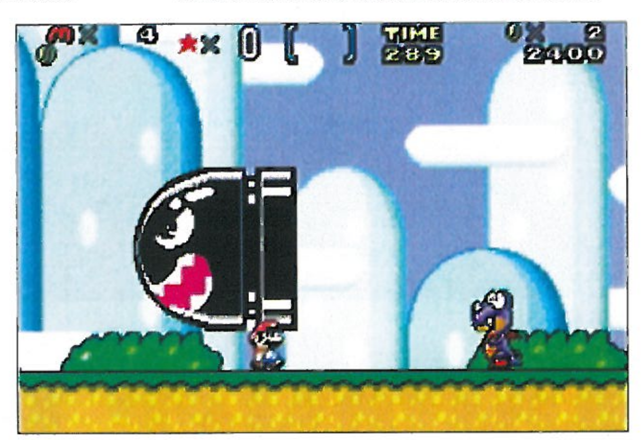


Y AHORA CON INTRO

Un detallito más que hace el juego más lujoso. Al encender la GBA veremos cómo Peach (siempre anda igual, la mujer) es raptada.



En las profundidades acuáticas, la capa es un arma frente a los malotes.



Mira, una de las pocas ventajas de ser pequeñino es que no tienes que agacharte para esquivar la bala gigantesca ésta. Claro que, el dragón ya es otro tema.

Disparar a los enemigos es posible habiendo cogido una flor de fuego.

MONEDAS YOSHI Y PEACH





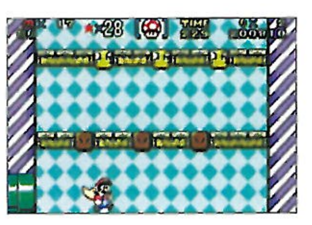
Conseguir todas las moneditas de nuestro amigo-mascota-montura no será cosa fácil. El juego tendrá bien apuntadito en qué fases falta por cumplir tal objetivo. Una vez conseguido, tras horas de llantos nerviosos y risas locas... ¡aún te quedará recoger las de Peach! ¿Es que no va a terminar nunca este suplicio? Pues... mejor



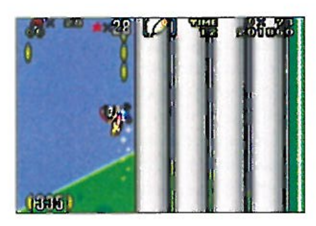
Este es un bloque que no aprende. Le sacudes ¡y suelta monedas!

MÁS SORPRESAS

Aunque seas un veterano de los tiempos de SNES, el nuevo «Super Mario World» te dejará más de una vez con la mandíbula sobre las rodillas. Se han incluido más secretos y nuevos desafíos.



Tubería + minijuego. Acierta el orden de golpeo de bloques, y vida extra.



Corretear por las paredes sólo es posible llevando la capa.



Si eres hábil, quizá te puedas cargar la planta tirándole el caparazón.



La inmunidad suele incitar a correr mucho. ¡Y más si se hunde el suelo!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82



▲ Tanto personajes como decorados rebosan color y definición. Movimiento fluido.

▼ Hace diez años eran grandiosos, ahora... menos.

SONIDO 90

▲ Juguetonas melodías, tan pegadizas que uno se las aprende. Se han incluido limpias voces digitalizadas para Mario y Luigi.

▼ Ya que se ponen, podrían haber hecho voces para algunos personajes más, ¿no?

JUGABILIDAD 97

▲ Curva de dificultad y control impecables. Todos los enemigos están "en el sitio indicado". Te engancha y... ¡es que no puedes dejarlo!

▼ Si no se te da bien lo de saltar quizá sí puedas dejarlo, sí.

DURACIÓN 96

▲ Los 96 niveles deben recorrerse muchas veces para conseguir todo lo que guarda el juego. «Mario Bros.» le da aún más cancha al cartucho.

▼ Algún día morirás y no podrás volver a jugar. Así es la vida.

TOTAL 96

▲ Si hay algo más jugable, que venga Miyamoto y lo vea. **«SMW» es diversión pura.**

▼ **Los que lo jugaron en su día,** lo mismo gustan de títulos nuevos. Ellos se lo pierden.

EL RANKING

1. **Super Mario World**
2. **Sonic Advance**
3. **Super Mario Advance**

Es culpa de la jugabilidad. De lo estudiado que está todo en «Super Mario World»: el aprendizaje de los controles, la posición de los enemigos, la duración del nivel... Sonic y el primer Mario lo tienen crudo.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **NIVELES: + DE 115 ESCENARIOS**



- **1-4 JUGADORES**
- **EDITOR DE ESCENARIOS**
- **VARIOS COs. OCULTOS**



- A la venta: **YA DISPONIBLE**

OK Nintendo Acción

Juguemos a la guerra

ADVANCE WARS

Con la variedad de títulos para GBA que hay en las estanterías de las tiendas, ya empezábamos a echar de menos uno de estrategia. Que no, que de aburrimiento nada de nada...

¡Ya era hora!

Como nuestros deseos son órdenes, aquí llega «Advance Wars», un título en el que dos equipos (o hasta cuatro en multijugador, con uno o cuatro cartuchos) formados por varias **unidades militares** con diferentes características, luchan por conquistar cada escenario.

No os asustéis, que la fórmula es muy sencilla: primero mueve y/o ataca un jugador y, a continuación, el siguiente. Factores que debéis tener en cuenta para organizaros: el terreno, el combustible de ciertas unidades y, por supuesto, vuestra pericia bélica. Hay **114 mapas** en los que demostrar esto último, la pericia, ordenando y controlando los **18 tipos de unidades** (tierra, mar y aire) de que se compone nuestro ejército. Ya vemos que os va picando el gusanillo. Seguid leyendo, que vamos a contaros más cosas.

El modo principal de juego de «Advance Wars» ofrece la posibilidad de **tomar diferentes rutas** en función del personaje (CEO, comandante) con el que queramos afrontar determinadas contiendas. Así, para completar el cartucho tendréis que acabaros el juego varias veces. Y cuando lo logréis, se abrirán nuevas posibilidades, como personajes extra y nivel de dificultad más exigente si cabe. Porque, eso sí, ganar las batallas os costará muchas neuronas (la dificultad aprieta bastante, sobre todo las últimas fases), pero bueno, para eso está el **completo tutorial,** que os servirá para aprender todos los entresijos y claves para enfrentaros en igualdad de condiciones a los rivales. La guinda la pone el editor de escenarios, (que amplía la vida del juego), y la traducción de todos los textos al castellano.

Como veis, nuestra impresión de «Advance Wars» no puede ser más positiva. Es un cartucho **jugable, adictivo y divertido,** que seguro que va a acabar con la leyenda de que los juegos de estrategia son un aburrimiento. Sus deliciosos gráficos, la chispa que siempre le mete Nintendo a sus productos y la originalidad de planteamientos van a terminar de convencer a cualquiera.

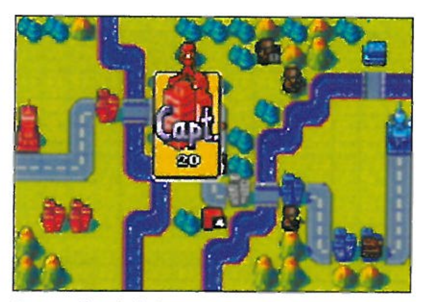
ANTE TODO, PACIENCIA

La clave del éxito en «Advance Wars» es trazar un buen plan desde el principio de la fase y llevarlo a cabo con determinación. Por contra, si jugáis a lo loco y abusáis del combate cuerpo a cuerpo, no duraréis ni cinco segundos. Lo dicho, paciencia.

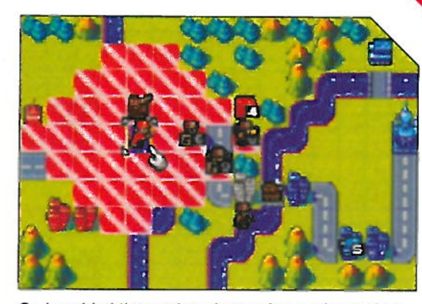




Ganar la partida es tarea "fácil": sucede cuando elimináis a toda la oposición o conquistáis su base.



Capturar las ciudades es algo indispensable para asegurar un buen avance de vuestras tropas.



Cada unidad tiene asignado un número de cuadros límite para avanzar. Así lo veréis en el mapa.



Durante los combates dispondremos de una vista general del mapa. En el momento de la lucha, el juego adoptará este impresionante aspecto.

FANTÁSTICO **Sólo en Game Boy Advance era posible realizar un título de estrategia tan jugable y adictivo. Además, su duración está garantizada muchísimos meses gracias al adictivo modo multijugador.**



Antiaéreos vs helicópteros. La clave es batallar con las unidades correctas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ En este tipo de juegos es lo menos importante, aun así, fantásticos.

▼ Las animaciones de las unidades, sin ser malas, resultan algo estáticas.

SONIDO



▲ Disparos, explosiones y motores perfectamente recreados (muy al estilo manga).

▼ La melodía principal termina haciéndose algo repetitiva.

JUGABILIDAD



▲ Una vez acabado el maravilloso tutorial, seréis capaces de enfrentaros contra cualquier ejército. Ganar ya es otra historia.

▼ La dificultad de las misiones finales es muy alta.

DURACIÓN



▲ ¡Buf!...Si por algo se lleva la palma es por que no es corto, ni mucho menos fácil. ¡Y cuenta con un editor!

▼ Por pedir, nos hubiese gustado que contara con más niveles para un solo jugador.

TOTAL



▲ Lo **bien planteadas que están las batallas:** os atrapan desde el inicio. El **editor de escenarios.**

▼ La **dificultad de las misiones finales** os hará replantearos vuestro cociente intelectual. Si solos no podéis, a por los amigos.

Los soldados pueden cruzar a pie o por el puente, no así los motorizados.

Los números indican la fuerza de cada unidad que enfrentamos.



En cada turno podemos decidir entre disparar o esperar el ataque.

UN ALTO OBLIGADO



La complejidad de las unidades y sus posibilidades, así como la variedad de terrenos son aspectos que hay que dominar "al dedillo" para ganar.

EL RANKING

1. Advance Wars
2. Mech Platoon

El nuevo cartucho de Nintendo e Intelligent Systems ha dado el campanazo en GBA. Ante tal **derroche de jugabilidad y diversión,** su único (por el momento) adversario en el terreno de la estrategia queda relegado al segundo puesto del podium.

Si queréis jugar con ventaja y saber antes que nadie las primeras claves del juego **Leed NA nº 113**

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS
▷NINTENDO
▷Estrategia
▷1-4 J (1 cartucho)



¿Estrategia?, ¿War games? Dale una oportunidad, hombre, que seguro que te va a satisfacer. En «Advance Wars» encontrarás un juegazo. Diferente y fresco. Tienes que utilizar la cabeza para mover tus tropas con ingenio y conquistar todos los territorios. Para que no te despistes desde el principio, tienes un completo tutorial con el que podrás aprender cómo mover las tropas, cómo dar órdenes, cuántas unidades tienes y cómo funcionan. Además está en castellano, y para convencerte del todo podrás enlazar con otros tres amigos.

PUNTUACIÓN 92

ASTÉRIX Y OBÉLIX
▷INFOGRAMES
▷Arcade
▷1-2 J



Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers detrás.

PUNTUACIÓN 84

BATMAN VENGEANCE
▷UBI
▷Acción
▷1 J



Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.

PUNTUACIÓN 80

BROKEN SWORD
▷UBI-BAM!
▷Aventura Gráfica
▷1 J



Una aventura gráfica con buen ritmo y un argumento particularmente interesante, en la que vamos a sumergirnos.

PUNTUACIÓN 88

CASTLEVANIA
▷KONAMI
▷Aventura
▷1 J



Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.

PUNTUACIÓN 95

CHUCHU ROCKET!
▷SEGA
▷Puzzle-habilidad
▷1-4 J



Una idea original con un frenético multijugador, más de 2.500 niveles y editor de mapas. Irresistible.

PUNTUACIÓN 92

COLUMNS CROWN
▷SEGA
▷Habilidad
▷1-4 J



Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!

PUNTUACIÓN 83

CRASH BANDICOOT XS
▷VIVENDI UNIVERSAL
▷Plataformas
▷1 J



Más de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como hace Crash.

PUNTUACIÓN 92

DAVE MIRRA
▷ACCLAIM
▷BMP
▷1-2 J



El cartucho de Mirra incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por seis escenarios realistas y detallados.

PUNTUACIÓN 92

DOOM
▷ACTIVISION
▷Shoot'em up
▷1-4 J



Un clásico de la acción 3D en primera persona que se incorpora con brillantez al catálogo de Advance.

PUNTUACIÓN 92

EARTHWORM JIM
▷THQ-MAJESCO
▷Plataformas
▷1 J



Somos un furioso gusanito dispuesto a repartir leña y saltar plataformas. Acción por los cuatro costados.

PUNTUACIÓN 80

ECKS VS SEVER
▷UBI
▷Plataformas
▷1-4 J



¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.

PUNTUACIÓN 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS
▷UBI
▷Plataformas
▷1 J



Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.

PUNTUACIÓN 86

EXTREME GHOSTBUSTERS
▷WANADOO
▷Plat./Acción
▷1 J



Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.

PUNTUACIÓN 86

FINAL FIGHT ONE
▷UBI
▷Beat'em Up
▷1-2 J



Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.

PUNTUACIÓN 89

FROGGER'S ADVENTURES
▷KONAMI
▷Aventura-habilidad
▷1 J



La rana del Frogger de toda la vida, protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.

PUNTUACIÓN 81

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
▷NINTENDO
▷Velocidad
▷1-4 J



No hay un juego más rápido. F-Zero es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

PUNTUACIÓN 93

LA SUPERNOVEDAD
GOLDEN SUN

▷NINTENDO
▷RPG
▷1-2 J

Un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Es perfecto para los seguidores de Zelda, pues encontrarán un sistema de juego similar y gráficos en la misma línea, aunque evolucionados. Entre 30 y 60 horas de juego.

Puntuación 95

GRADIUS ADVANCE
▷KONAMI
▷Matamarcianos
▷1 J

Uno de los estandartes de los mata-mata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.

PUNTUACIÓN 87

GREMLINS: STRIPE VS GIZMO
▷WANADOO
▷Plataformas
▷1-2 J

Elige entre Gizmo, el mogwai, y Stripe, el Gremlin, para recorrer seis niveles plataformeros, ambientados en la película.

PUNTUACIÓN 83

HARRY POTTER
▷ELECTRONIC ARTS
▷Aventura
▷1 J

Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.

PUNTUACIÓN 80

INSPECTOR GADGET
▷LSP
▷Plataformas
▷1-3 J

Una sucesión de mamporros y minipuzzles, tocada por la varita mágica de sus protagonistas.

PUNTUACIÓN 82

IRIDION 3D
▷THQ
▷Matamarcianos
▷1 J

En cuestión de matamarcianos, Iridion se exhibe técnicamente y en jugabilidad. Le falla el precio.

PUNTUACIÓN 89

ISS ADVANCE
▷KONAMI
▷Fútbol
▷1 J



Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

PUNTUACIÓN 92

JACKIE CHAN ADVENTURES
▷ACTIVISION
▷Beat'em Up
▷1 J



Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.

PUNTUACIÓN 88

KAO THE KANGAROO
▷TITUS
▷Plataformas
▷1 J



Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.

PUNTUACIÓN 86

ACCESORIOS



*El **Cable Link** permite jugar partidas simultáneas con tus amigos.*



*Si las pilas no te "duran", anímate a conectar esta **batería** a tu Advance.*

*Para disfrutar de la **conexión** con la todopoderosa Nintendo GameCube.*

LADY SIA


▷TDK
▷Acción-Plataformas
▷1 J

Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.

PUNTUACIÓN 87

LUCKY LUKE WANTED


▷INFOGRAMES
▷Aventura
▷1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una ambientación genial.

PUNTUACIÓN 89

MARIO KART SUPER CIRCUIT


▷NINTENDO
▷Velocidad
▷1-4 J

Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Destaca su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad.

PUNTUACIÓN 96

MAT HOFFMAN'S PRO BMX


▷ACTIVISION
▷Deportivo
▷1-2 J

Un simulador de BMX que te permite lucirte al manillar con más de 200 movimientos distintos.

PUNTUACIÓN 82

MECH PLATOON


▷KEMCO
▷Estrategia
▷1-2 J

Juegazo de estrategia en tiempo real donde debemos llevar nuestro ejército de robots a la victoria.

PUNTUACIÓN 85

MEGAMAN BATTLE NETWORK


▷CAPCOM
▷RPG
▷1 J

Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

PUNTUACIÓN 87

PHALANX


▷UBI
▷Shoot'em up
▷1 J

Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

PUNTUACIÓN 81

PREHISTORIK MAN


▷TITUS
▷Plataformas
▷1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

PUNTUACIÓN 89

RAYMAN ADVANCE


▷UBI
▷Plataformas
▷1-4 J

Viene envuelta en un formidable entorno gráfico, y exhibe la jugabilidad marca de la casa.

PUNTUACIÓN 92

READY TO RUMBLE 2


▷MIDWAY
▷Lucha
▷1 J

El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

PUNTUACIÓN 80

ROCKET POWER


▷THQ
▷Plataformas
▷1 J

Divertido plataformas para tiernos infantes. Nuestra misión, recolectar estrellas. Sencillote y jugable.

PUNTUACIÓN 82

SNOOD


▷PRISMA
▷Puzzle
▷1-2 J

Revienta los bichos que aparecen en pantalla disparando otros del mismo color. Mejor que Bust-a-Move.

PUNTUACIÓN 84

SONIC ADVANCE


▷SEGA/INFOGRAMES
▷Plataformas
▷1-4 J

Sonic se enfrenta a doce vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos, abundan.

PUNTUACIÓN 94

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE


▷ACTIVISION
▷Beat'em up
▷1 J

El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

PUNTUACIÓN 90

SPYRO: SEASON OF ICE

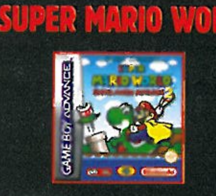

▷VIVENDI U.
▷Aventura-acción
▷1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

PUNTUACIÓN 88

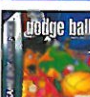
LA SUPERNOVEDAD

SUPER MARIO WORLD


▷NINTENDO
▷PLATAFORMAS
▷1-2 J
Tenemos 96 mundos para explorar a saltos, corriendo, buceando, montados sobre Yoshi e incluso volando con ayuda de la capa. Con todos los enemigos en el sitio exacto, los saltos más espeluznantes, los secretos... Y podemos escoger entre Mario y Luigi.

Puntuación 96

SUPER DODGE BALL ADVANCE


▷UBI
▷Deportivo
▷1-2 J

Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones y torneos para flipar.

PUNTUACIÓN 86

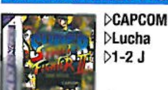
SUPER MARIO ADVANCE


▷NINTENDO
▷Plataformas
▷1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, insignes protagonistas, 20 niveles enormes y un multijugador increíble.

PUNTUACIÓN 94

SUPER STREET FIGHTER II


▷CAPCOM
▷Lucha
▷1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba más que superada.

PUNTUACIÓN 93

TEKKEN ADVANCE


▷NAMCO
▷Lucha
▷1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

PUNTUACIÓN 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 2


▷ACTIVISION
▷Skate
▷1 J

Te guste o no el skate, Tony Hawk convierte tu Advance en una explosión de jugabilidad.

PUNTUACIÓN 96

TOTAL SOCCER 2002


▷UBI
▷Fútbol
▷1-2 J

La esencia del mejor fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote y desplazamientos rápidos de balón.

PUNTUACIÓN 89

WARIO LAND 4


▷NINTENDO
▷Plataformas
▷1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de sus anteriores entregas y se enreda entre enemigos y transformaciones.

PUNTUACIÓN 92

X-GAMES SKATEBOARDING


▷KONAMI
▷Skate
▷1 J

Cartucho con dos caras. Genial la de los saltos en half-pipe, y menos buena la de los circuitos.

PUNTUACIÓN 79

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
					Trepadora [n12], Devastación [n13], Nova [n16], Hechizar [n17], Maldecir [n24], Amazonas [n28], Condenar [n29], Supernova [n40]
Rufián	2 3	0 a 5 0 a 4	0 ó 1 0 a 2	0 ó 1 0 ó 1	Las mismas que Bestia
Salvaje	4	0 a 3	0 a 2	0 a 3	Aparte de las de Rufián: Esquirlas [n7], Mermar [n9], Resucitar [n19], Barro [n20], Debilitar [n23], Peñascos [n42]
Gladiador	5 ó 7 6	0 a 2 0	0 a 2 0 ó 1	0 a 2 0 ó 1	Conoce las mismas habilidades que Salvaje
Bárbaro	6	1	0	0	Las mismas habilidades que Gladiador
Espadachín	0 ó 1	0 a 6	0	1	Bomba [n2], Defender [n3], Cura Veneno [n5], Explosión [n10], Hoja Afilada [n11], Restablecer [n13], Proteger [n15], Deflagración [n28], Romper [n30]
Defensor	0 a 2 0 a 2	0 a 5 0 a 4	0 ó 1 0 a 3	2 3	Aparte de las de Espadachín: Plegaria [n1], Esquivar [n6], Megaplegaria [n16], Anteplegaria [n34]
Galán	0 a 3	0 a 3	0 a 3	4 ó 5	Aparte de las de Defensor: Deseo [n8], Superdeseo [n22], Hiperdeseo [n46]
Iluminado	0	1	0	6	Conoce las mismas habilidades que Galán
Asceta (de agua)	0 ó 1	0	0 ó 1	6 ó 7	Lluvia [n1], Cura Veneno [n5], Prisma [n6], Volcán [n8], Deseo [n9], Torrente [n12], Restablecer [n13], Granizo [n20], Erupción [n22], Superdeseo [n24], Diluvio [n30], Romper [n34], Hiperdeseo [n46], Piro. [n48], B.Cero [n52]
Paje	0 ó 1	0 a 6	1	0 ó 1	Engañar [n1], Guardar [n6], Volcán [n8], Incapacitar [n9], Astral [n11], Dormir [n14], Erupción [n22], Resistir [n22], Despr. [n25], Dren. [n31], Psicodrenar [n39], Piroclasto [n48]

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Ilusionista	0 a 2 0 a 2	0 a 5 0 a 4	2 3	0 a 2 0 a 3	Las mismas que Paje
Encantador	0 a 3	0 a 3	4 a 5	0 a 3	Las de Ilusionista más: Defender [n3], Impacto [n5], Proteger [n15], Gran Impacto [n21]
Evocante	0	1	6	0	Igual que Encantador
Asceta (de Viento)	0 ó 1	0	6 a 7	0 a 1	Golpe [n1], Guardar [n6], Volcán [n8], Plasma [n9], Siroco [n10], Impedir [n18], Erupción [n22], Resistir [n24], Plasma luz [n26], Golpe Sónico [n30], Drenar [n33], Psicodrenar [n41], Piroclasto [n48], Retroplasma [n50]
Dragón	3	0 ó 1	0 ó 1	3 a 4	Plegaria [n1], Bomba [n2], Espinas [n4], Cura Veneno [n5], Esquivar [n6], Deseo [n8], Explosión [n10], Hoja Afilada [n11], Restablecer [n13], Megaplegaria [n16], Espinos [n17], Superdeseo [n22], Deflagración [n27], Anteplegaria [n34], Ortiga [n36], Hiperdeseo [n46]
Ninja	3	0 ó 1	3 a 4	0 ó 1	Borrasca [n1], Punji [n4], B. Fuego [n6], Niebla [n7], Trueno [n8], Inmer. [n12], Punji [n15], Aniqui. [n31], Metralla [n16], Tifón [n18], Shuriken [n21], Alto Voltaje [n26], Punji Strike [n36], Bomb. [n40], Huracán [n44], Turbonada [n50].
Samurai	4	0	3	0	Guardián [n3], Lanza Satán [n5], Aluvión [n6], Baño de Lava [n8], Barrera [n10], N. Dragón [n12], Protector [n15], Walpurgis [n18], Lanza Divina [n21], Lava [n22], Corrimiento [n24], Escudo [n27], A. Veloz [n40] Quebrayelmos [n33], Cenizas [n48], Avalancha [n54]

BUSCA LA SEGUNDA ENTREGA DE ESTA GUÍA EN NINTENDO ACCIÓN.

El número 115 de NINTENDO ACCIÓN, estará a la venta el día 15 de mayo.

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Encantador	0 a 3	0 a 2	4 ó 5	0 a 3	Aparte de las habilidades de Ilusionista, conoce las siguientes: Impacto [n5], Guardar [n6], Gran Impacto [n21], Resistir [n22]
Evocante	1	0	6	0	Conoce las mismas habilidades que Encantador
Chamán (de viento)	0	0 ó 1	6 ó 7	0 ó 1	Cura [n1], Relámpago [n2], Planta [n3], Megarrayo [n6], Guardar [n7], Supercura [n10], Trepadora [n12], Impedir [n18], Resucitar [n19], Gigarrayo [n22], Resistir [n23], Hipercura [n26], Amazonas [n29], Drenar [n31], Psicodrenar [n39].
Espadachín	0 a 6	0 ó 1	0	1	Espinas [n4], Cura Veneno [n5], Hoja Afilada [n11], Restablecer [n13], Espinos [n14], Resucitar [n19], Romper [n30], Ortiga [n36]
Defensor	0 a 5 0 a 4	0 a 2 0 a 2	0 a 2 0 a 3	2 3	Aparte de las habilidades de Espadachín, conoce las siguientes: Plegaria [n1], Esquivar [n6], Megaplegaria [n16], Anteplegaria [n34].
Galán	0 a 3	0 a 2	0 a 3	4 ó 5	Aparte de las habilidades de Defensor, conoce las siguientes: Deseo [n8], Superdeseo [n22], Hiperdeseo [n46].
Guardián	1	0	0	6	Conoce las mismas habilidades que Galán.
Chamán (de agua)	0	0 ó 1	0 ó 1	6 ó 7	Cura [n1], Pompas [n2], Planta [n3], Cura Veneno [n5], Deseo [n8], Supercura [n10], Trepadora [n12], Restablecer [n13], Espuma [n14], Resucitar [n19], Superdeseo [n22], Hipercura [n26], Amazonas [n29], Romper [n30], Rizo-espuma [n40], Hiperdeseo [n46].
Dragón	0 ó 1	3	0 ó 1	3 ó 4	Plegaria [n1], Bomba [n2], Espinas [n4], Cura Veneno [n5], Esquivar [n6], Deseo [n8], Explosión[n10], Hoja Afilada [n11], Restablecer [n13], Megaplegaria [n16], Espinos [n17], Superdeseo [n22], Deflagración [n27], Anteplegaria [n34], Ortiga [n36], Hiperdeseo [n46]
Ninja	0 ó 1	3	3 ó 4	0 ó 1	Borrasca [n1], Punji [n4], Bomba Fuego [n6], Niebla [n7], Trueno [n8], Inmersión [n12], Estaca Punji [n15], Metralla [n16], Tifón [n18], Shuriken [n21], A. Voltaje [n26], Aniquilación [n31], Ataque Punji [n36], Bombardeo [n40], Huracán [n44], Turbonada [n50]
Samurai	0	4	3	0	Guardián [n3], Lanza Satán [n5], Aluvión [n6], Baño de Lava [n8], Barrera [n10], Nube Dragón [n12], Protector [n15], Walpurgis [n18], Lanza Divina [n21], Lava [n22], Corrimiento [n24], Escudo [n27], Quebrayelmos [n33], Ataque Veloz [n40], Cenizas [n48], Avalancha [n54]

GARET

■ **Habilidades básicas: Mover.**

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Guarda	0 ó 1	0	0	0	Llamas [n1], Fuego [n4], Muro Fuego [n6], Volcán [n8], Ola de Calor [n12], Bola Fuego [n14], Llamarada [n18], Erupción [n22], Inferno [n36], Piroclasto [n48]
Soldado	0	2 ó 3	0	0	Conoce las mismas habilidades que Guarda
Guerrero	0	4 ó 5	0	0	Aparte de las habilidades de Soldado, conoce las siguientes: Defender [n3], Mermar[n9], Proteger [n15], Debilitar [n26]
Campeón	0	6 ó 7	0	0	Conoce las mismas habilidades que Guerrero
Bestia	1	0 a 6	0	0	Planta [n1], Bomba [n6],

• **Ataque:** Indica el poder de los **ataques físicos.** Varía con el nivel, aunque para el mismo nivel su valor dependerá del personaje.
• **Defensa:** Indica la **capacidad de resistencia** a los ataques físicos. Varía con el nivel, aunque para el mismo nivel su valor dependerá del personaje.
• **Agilidad:** Es un indicador de la **velocidad del personaje.** Tiene mucha importancia en un combate porque **determinará el momento del ataque.** Si la velocidad es superior a la del rival, llevarás la iniciativa porque atacarás primero.
• **Suerte:** Si un ataque no te da, habrás tenido Suerte.

Si ahora pulsas A, irás a la siguiente pantalla de estatus en la que tendrás información de valores relacionados con el control de los elementos y de su variación con los Djinn. Estos valores son:



• **Djinn Asignados:** Debajo de los dibujos que representan el tipo de Djinn hay dos números. El primero indica el **número de Djinn de ese tipo que están en Asignados.** El segundo indica el número de Djinn de ese tipo que están asociados a ese personaje.
• **Nivel de Elemento:** Indica la **afinidad de un personaje con ese elemento.** Ya sabes que los elementos son cuatro: Tierra, Agua, Fuego y Aire. Cada personaje pertenece a un elemento, por eso su nivel básico de ese elemento será 5 y en los restantes 0. **Cada Djinn que esté en el modo Asignado aumenta el nivel elemental en 1.**
• **Poder:** Indica **el poder que tiene el personaje sobre determinado elemento** (observa que hay cuatro valores). Varía con el nivel y a medida que aumenta hace que el poder de la Psicoenergía perteneciente a ese elemento también aumente.
• **Resistencia:** Indica la **resistencia a recibir daño de un ataque** perteneciente a determinado elemento. Por ejemplo, si todos los Djinn de un personaje son de Tierra, aumentará su resistencia a estos ataques.

En resumen podemos decir que **el dominio que un personaje tiene sobre los elementos está representado por las variables anteriores.** Observa que, dado que cada personaje pertenece a un elemento, su nivel de Poder y de Resistencia a ese elemento será mayor que sobre los otros. Cada Djinn de un determinado elemento aumentará en 1 el nivel de ese elemento y mejorará en 5 el Poder y la Resistencia. Estas explicaciones y los datos que vienen, te ayudarán bastante.

USA LOS DJINN PARA CAMBIAR DE CLASE

A medida que asocias Djinn a los personajes, **las características de ese personaje se pueden modificar.** No olvides que el número máximo de Djinn que se puede asociar a un personaje es de siete. A medida que te hagas con más Djinn deberás observar, aprender y experimentar con las nuevas habilidades de Psinergía a las que tendrá acceso cada personaje.

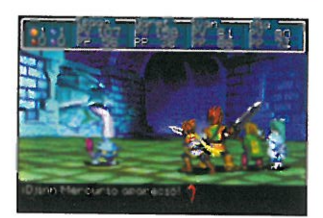
En las siguientes tablas tienes las diferentes combinaciones de Djinn y personajes. Aunque las habilidades de Psinergía no cambien entre algunas clases, siempre hay cambios en el estatus del personaje.

HANS

■ **Habilidades básicas: Mover, Huir.**

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Escudero	0 ó 1	0	0	0	Cura [n1], Temblor [n2], Terremoto [n4], Esquirlas [n6], Supercura [n10], Ragnarok [n13], Gran Seísmo [n14], Barro [n20], Hipercura [n26], Peñascos [n42]
Caballero	2 ó 3	0	0	0	Conoce las mismas habilidades que Escudero
Maestro	4 ó 5	0	0	0	Aparte de las habilidades de Caballero, conoce las siguientes: Gaia [n7], Resucitar [n19], Madre Gaia [n24], Gran Gaia [n54]
Lord	6 ó 7	0	0	0	Conoce las mismas habilidades que Maestro

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Bestia	0 a 6	1	0	0	Planta [n1], Bomba [n6], Trepadora [n12], Devastación [n13], Nova [n16], Hechizar [n17], Maldecir [n24], Amazonas [n28], Condenar [n29], Supernova [n40]
Rufián	0 a 5 0 a 4	2 3	0 ó 1 0 a 2	0 ó 1 0 a 2	Conoce las mismas habilidades que Bestia
Salvaje	0 a 3	4	0 a 2	0 a 3	Aparte de las habilidades de Rufián, conoce las siguientes: Esquirlas [n7], Mermar [n9], Resucitar [n19], Barro [n20], Debilitar [n23], Peñascos [n42]
Gladiador	0 a 2 0	5 ó 7 6	0 a 2 0 a 1	0 a 2 0 a 1	Conoce las mismas habilidades que Salvaje
Bárbaro	1	6	0	0	Conoce las mismas que Gladiador
Aprendiz	0 ó 6	0 ó 1	1	0	Engañar [n1], Gaia [n6], Incapacitar [n9], Astral [n11], Sueño [n14], Hechizar [n17], Maldecir [n20], Madre Gaia [n24], Desproteger [n25], Drenar [n31], Psicodrenar [n39], Gran Gaia [n54]
Ilusionista	0 a 5 0 a 4	0 a 2 0 a 2	2 2	0 ó 1 0 ó 1	Conoce las mismas que Aprendiz



entender muy bien sus diferentes modos de funcionamiento:

• **Asignado:** En este modo, dependiendo del tipo de Djinn y del personaje, un Djinn puede cambiar la clase de un personaje. Suena a perogrullo, pero es fácil de explicar. Un **cambio de clase** de un personaje significa que **variará su estatus** (PV, PP, Ataque,...) y que, en la mayoría de los casos, **tendrá acceso a nuevas técnicas de Psinergía.**



• **Preparado:** En este modo, según el número de Djinn de un determinado elemento que tenga tu equipo, podrás **invocar a poderosos espíritus.** Estos espíritus **producirán ataques devastadores.** El tipo de ataque dependerá del número de Djinn invocados de un determinado elemento.



• **Recuperación:** Tras invocar a uno o a varios Djinn, éstos entrarán en recuperación. Durante un tiempo no podrás utilizarlos (puedes recuperarlos caminando).

Aunque el cambio de clase de un personaje, gracias a los Djinn, tiene su principal aplicación durante las batallas, no debes olvidar que puede ser interesante activar ciertas habilidades de Psinergía fuera de ellas.

LAS BATALLAS

En las batallas de «Golden Sun» es más **importante la estrategia** que la fuerza bruta. Es fundamental comprender esto muy bien y para ello vamos a estudiar la información que nos da el juego sobre las características de cada personaje.



Lo primero que tienes que hacer es **observar la primera pantalla del estatus de cualquiera de los personajes.** Da igual el personaje que elijas porque los conceptos que vamos a explicar son aplicables a todos. En la primera pantalla de estatus vemos la siguiente información:

• **La clase:** Es lo primero que ves debajo de la foto. Cada personaje tiene un **poder interior** que se manifiesta según la clase a la que pertenece. En total, cada uno de los protagonistas puede pertenecer a **22 clases distintas,** pero la clase activada dependerá de los Djinn que tenga en modo Asignado. El número máximo de Djinn que pueden estar asignados es de siete (de los 28 existentes).

• **El estado:** Está debajo de la clase e indicará Normal siempre que no haya circunstancias que **afecten a la salud** del personaje. Estas circunstancias pueden ser envenenamiento, parálisis etc.

• **Nivel:** Es una indicación de los **Puntos de Experiencia acumulados.** Cuanto mayor sea el nivel, mayor será el número de poderes que podrás usar dentro de una determinada clase.

• **Experiencia:** Se **acumula ganando batallas.** Sirve para aumentar el nivel.

• **Puntos de Salud (PV):** Indican la **fuerza vital** de un personaje. Sin ella no se puede combatir.

• **Puntos de Psinergía:** Representa la **capacidad de combate de un personaje.** Es decir, cada vez que dicho personaje use la Psinergía, gastarás varios PP que dependerán de la técnica utilizada. Se recargan caminando.

LOS PROTAGONISTAS DE LA AVENTURA

Los protagonistas de «Golden Sun» pertenecen a los Adeptos, es decir, son capaces de usar la PSINERGÍA o energía psíquica. Formarán un equipo que controlarás como si fueran un único personaje. Sin embargo, en las batallas cada uno tendrá su personalidad y deberás controlarlos por separado. Aunque durante el juego conocerás a muchísimos personajes, los "protas" y únicos que pueden cambiar de clase o evolucionar son los siguientes cuatro:





HANS



- **Pueblo natal: Tale**
- **Elemento que domina: Tierra (Venus)**
- **Clase de partida: Escudero**

Vive con su madre Dora en Tale, su pueblo natal. Es el líder del grupo y el único personaje que de verdad controlarás desde el principio, ya que todos los que se unen después se fundirán con él. Podrás cambiale el nombre al empezar el juego.

GARET

- **Pueblo natal: Tale**
- **Elemento que domina: Fuego (Marte)**
- **Clase de partida: Guarda**

Es el amigo de la infancia de Hans. Ha sido bendecido con una gran fuerza física, lo que le convierte en un gran guerrero. Tiene 17 años, como casi todos los protagonistas del juego, pero su "percha" ya es de adulto.

IVÁN

- **Pueblo natal: Kalay**
- **Elemento que domina: Júpiter (Viento)**
- **Clase de partida: Vidente (de tipo Viento)**

Criado en la ciudad de mercaderes de Kalay. La gente le evita porque piensan que tiene unos extraños poderes (no se han visto muchos Adeptos en Kalay). Una de sus habilidades consiste en leer la mente de la gente.

MIA



- **Pueblo natal: Imil**
- **Elemento que domina: Agua (Mercurio)**
- **Clase de partida:Vidente (de tipo Viento)**

Cuida de la gente enferma de la fría villa de Imil. Es descendiente de una clan de antiguos protectores del Faro de Mercurio. Sus poderes curativos son de gran utilidad para recuperar la salud del grupo.

- Descubre qué es la Psinergía, y aprende a utilizar todos sus poderes.
- Los secretos de los Djinn, al descubierto. ¿Cómo debes utilizarlos en una batalla?
- Analizamos a los héroes del juego. ¡En la que se han metido!
- Psinergías de batalla para todas las clases de cada personaje.

Se busca héroe para gran aventura

GOLDEN SUN

Comenzamos la guía de un maravilloso RPG. Con puzzles que resolver, gente a la que ayudar, objetos... en fin, de todo. Pero para disfrutar del juego lo primero que tienes que entender es el funcionamiento de la psinergía y los Djinn. Por ahí empezamos.

LA HISTORIA

Al pie de Monte Aleph, el pico más sagrado del continente de Angara, hay un tranquilo pueblo llamado **Tale.**

Durante siglos, los ancianos de esta remota comunidad han sido los **guardianes de Templo Sonne,** un antiguo santuario en la ladera de la montaña en el que se ha mantenido sellada la ciencia antigua de la Alquimia.

Ahora, **el templo ha sido profanado y el sello destruido.** Un misterioso personaje pretende liberar el poder de la Alquimia sobre el mundo. Un poder tan tremendo que cualquiera que lo tuviera en sus manos conseguiría lo que se propusiese: enormes riquezas, vida eterna o incluso el poder para destruir el mundo.

Una vez que el poder combinado de los cuatro elementos (Tierra, Agua, Viento y Fuego, los componentes básicos de la materia) sea liberado, **el mundo se arrodillará ante el que lo posea.**

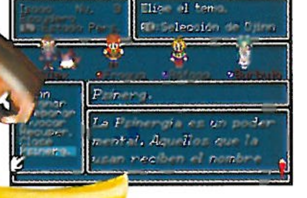
Para evitar un destino tan horrible, ha llegado el momento de que surja un espíritu valiente que nos salve. ¿Te animas a protagonizar esta historia?





LA PSINERGÍA Y LOS DJINN

Los protagonistas de Golden Sun pueden usar un poder mental llamado Psinergía. Este poder se compone de los siguientes grupos de habilidades clasificados según su utilidad:



para **sanar,** para **atacar,** para defender, para **modificar el estatus** y para **resolver puzzles.**

A medida que los personajes combaten, ganan experiencia y aprenden nueva Psinergía. Sin embargo, la experiencia de los combates no es suficiente para desbloquear todo el potencial de Psinergía que tienen los protagonistas. **Cada personaje tiene 22 clases o niveles ocultos de Psinergía** que son **activados por combinaciones de Djinn.** Dentro de cada clase, y a medida que aumenta el nivel, un personaje podrá aprender un conjunto de habilidades de Psinergía propios de esa clase.

¿Qué son los Djinn?

Son los **espíritus elementales** de cada uno de los cuatro elementos que componen la materia. Estos elementos son Venus por Tierra, Mercurio por Agua, Marte por Fuego y Júpiter por Viento. En el juego hay un total de **28 Djinn, 7 por cada elemento.**

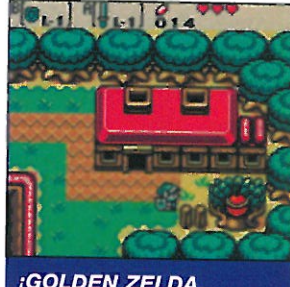


Durante la aventura tienes que **intentar capturar a todos los Djinn,** o a medida que los combates se hagan más duros te verás en graves apuros.

Para capturar un Djinn primero tendrás que encontrarlo y luego, dependiendo del Djinn, **unos se unirán a ti sin resistencia y a otros tendrás que derrotarlos en combate.**

En cuanto dispongas de uno o más Djinn, podrás asignarlos al personaje que desees y empezar a utilizarlos. Para hacerlo debes ▶


En las posadas podremos recuperar las energías perdidas durante las batallas contra los bichos. Y tan sólo nos costará unas monedillas de nada.



¡GOLDEN ZELDA, ZELDA GOLDEN!

Los reyes del RPG ya están consolidados. Tanto los maravillosos «Oracle of...» como el título que nos ocupa, cuentan con un trabajado argumento, gran calidad técnica y una jugabilidad de altura. ¿Acabaste ya con Link? Toca «Golden Sun».


El gran colorido que muestran los escenarios os dejará boquiabiertos. En pocos juegos veréis tal nivel de detalle.


Estas muchachas se encargan de la seguridad de Vale, pero por lo visto sus poderes no han resultado suficientes.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
▲ Excelente dibujo y brillante tratamiento del color. Los combates molan todo.
▼ Algunas pixelaciones. Por ajustar, que falta variedad en los sprites de los personajes.

SONIDO 95
▲ Las partituras son francamente buenas y los efectos de sonido alcanzan un excelente nivel.
▼ De nuevo se echa en falta algo de variedad.

JUGABILIDAD 95
▲ Combates bien planteados, argumento bien elaborado, traducido al castellano... No se puede pedir mucho más.
▼ En los combates recibes tantos datos, que a veces te harás un verdadero lío.

DURACIÓN 95
▲ Es el juego más largo que existe en Game Boy Advance. Con eso está dicho todo.
▼ Cuando os lo terminéis, no creemos que repitáis.

TOTAL 95
▲ Camelot ha creado un RPG que cuenta con una historia absorbente, batallas muy bien planteadas y un apartado técnico increíble. Nace un nuevo clásico para Game Boy Advance.
▼ Que no os gusten nada este tipo de juegos, en cuyo caso os cansaréis rápido de los largos diálogos y de los combates. Pero bueno, siempre podéis cambiar...

EL RANKING

1. **Golden Sun**
2. **Megaman Battle Network**

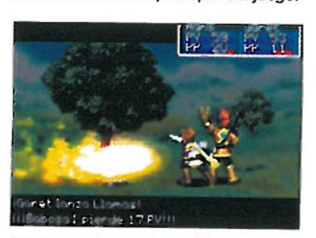
Aunque el azulado héroe de Capcom, Megaman, nos había dejado una grata impresión, no ha podido resistir los envites de «Golden Sun» y cede el puesto de honor de los RPG a la criatura que han construido a medias Nintendo y Camelot.

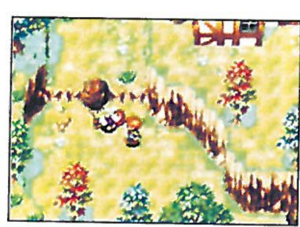
▶ conseguir información de vital importancia o simplemente despejar el camino de obstáculos.

Para el final dejamos la **parcela técnica** que, aunque en este tipo de producciones no es vital, queda claro que a nadie le amarga un dulce. Nuestra opinión es que **«Golden Sun» saca partido a la potencia de Advance.** Tanto los gráficos, de una definición casi perfecta y llenos de color, como el apartado sonoro, con melodías fantásticas, recrean el tipo de ambiente que el argumento necesita. Mención especial para los enfrentamientos, que se suceden en unas aparentes semi-3D y cuentan con un sistema de control con iconos que permite gran libertad: podemos usar objetos, enviar a los Djinni, ver nuestro estatus, manejar a más de un personaje...

La conclusión es que si sois seguidores de este género, «Golden Sun» no puede faltar en vuestra consola. Si no, siempre estáis a tiempo de aficionaros. Estamos ante un **juego flipante, delicioso** y cuando vuestros amigos hablen de él, no vais a saber qué decir...


Este muchacho que tira del baúl se unirá a nosotros al principio del juego.


Los combates se desarrollan en unas aparentes tres dimensiones.

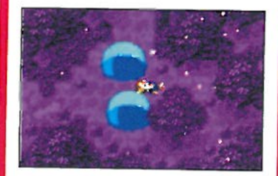

Durante el viaje tendremos que ayudar a un buen montón de gente.

FUERZA MENTAL



Este poder podemos emplearlo para leer la mente...


...mover objetos pesados como troncos o pequeñas rocas...


... o incluso protegernos de hechizos malignos.



Vaya, qué buen aspecto tiene el palacio que le están construyendo a la reina. Vivirá como una ídem.



Leer el pensamiento (de personas o animales) es una de las habilidades que más tendremos que usar.



Al principio del juego, esas grandes piedras nos bloquearán el camino hasta que podamos apartarlas.

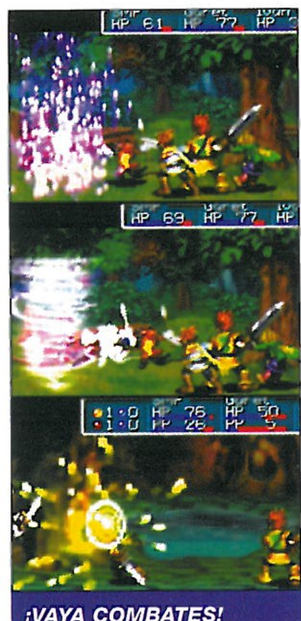


Como suele ocurrir en los juegos de Rol, meterse en alguna cueva es sinónimo de meterse en un lío. Lo malo es que a veces no queda más remedio...



Nunca está de más inspeccionar las dependencias, por si cae algo...

JUEGAZO **Ha sido llegar y besar el santo: primer RPG de estilo clásico que sale en GBA, y primera compra ineludible para los fans de este popular género. Bien por Nintendo.**



¡VAYA COMBATES!

Además de divertidos, los combates de «Golden Sun» son una delicia visual: al lanzar un hechizo, la pantalla se llena de luces y colores. Además, la perspectiva, emulando 3D, aporta mayor espectacularidad.



Su madre es la única familia que le queda a Isaac, uno de los héroes.



¿Para qué perder el tiempo hablando si podemos emplear la telepatía?



Como en cualquier RPG, el uso de los ítems es fundamental para vencer.



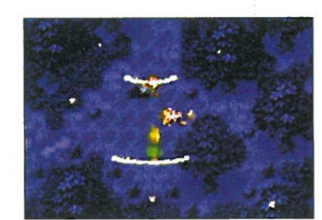

AHORA SÍ ME ENTERO



Normal, porque como podéis apreciar en las capturas el cartucho está traducido a perfecto castellano. Así que ya no hay excusas que valgan, si os atascáis es porque no dais la talla frente a un buen RPG.



Equiparse con criterio es una de las claves para ganar cualquier batalla.



Este bosque está encantado: ¡convierte en árbol a todo "quisqui"!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: CAMELOT
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ



- 1-2 JUGADORES
- 1 MUNDO DIVIDIDO EN DOCENAS DE ZONAS
- ENTRE 30 Y 60 HORAS DE JUEGO



- A la venta: YA DISPONIBLE

OK Nintendo Acción

Un RPG moderno con sabor clásico

GOLDEN SUN

Desde siempre, los buenos RPG han dado forma a las buenas máquinas. Ha habido un RPG de referencia en cada máquina puntera. «Golden Sun» es el que le hacía falta a nuestra Advance.

La salsa está... en todo

En un pueblecito llamado Vale, dos muchachos, Isaac y Garet, se han metido en un buen lío: unos malvados han robado las piedras mágicas sagradas y ahora todo el pueblo está en peligro. Tres años después da comienzo un **viaje alucinante,** en el que bajo la piel de estos dos muchachos (más otros personajes que se nos irán uniendo a lo largo de la aventura) **recorremos un mundo gigantesco** en busca de los ladrones y de su botín.

Durante la travesía tendremos que realizar todas aquellas cosas que aparecen en los **RPG clásicos: dialogar** (en perfecto castellano) con las gentes que pueblan las aldeas, **resolver puzzles** (que la verdad es que tampoco son muy complicados), inspeccionar a fondo los mapeados en busca de ítems y, por supuesto, **participar en miles de batallas** (que se llevan a cabo por el tradicional sistema de turnos) contra toda clase de monstruos.

Este último punto es, junto con el **absorbente guión,** uno de los pilares principales en los que se apoya «Golden Sun» para atrapar al jugador. Gracias a una **sencilla y cómoda interfaz,** podemos realizar una gran **variedad de acciones durante los combates:** desde atacar con la espada a lanzar algún hechizo, pasando por huir de la pelea, recurrir a los Djinn, usar algún ítem... Acciones, en fin, que proporcionan un alto grado de diversión y unas **dosis de estrategia** de las que muy pocos títulos similares pueden presumir.

Otro aspecto que también tiene miga es el de la **psicoenergía,** una especie de don que tienen los habitantes de Vale y que les concede **habilidades mágicas muy especiales.** Hablamos por ejemplo de poder leer el pensamiento de personas o animales, mover objetos con la mente o incluso protegerse de conjuros malignos. Ni que decir tiene que esta psicoenergía cobra una gran relevancia en el desarrollo del juego, y puede ser empleada tanto durante las peleas como en el resto de acciones que emprendamos. Gracias a ella podremos ▶

¿DJINN... QUÉ?

Djinn, se llaman Djinn. Y son unos animalejos que nos ayudan en los combates potenciando nuestras fuerzas. Hay 28 repartidos por el continente de Angara, y cada uno pertenece a uno de los elementos (Agua, Tierra, Fuego, Aire). Atentos porque tienen un papel relevante a lo largo del juego.



REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO
SUPLEMENTO ESPECIAL DE GAME BOY ADVANCE

